



XBOX 360

KINECT™



16  
JUEGOS  
CLÁSICOS DE  
ARCADE





**ADVERTENCIA:** Antes de jugar al juego, lee las instrucciones de la consola Xbox 360®, el manual del sensor KINECT y los manuales del resto de periféricos para obtener información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Para obtener manuales de repuesto, visita [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o llama al número del servicio de soporte técnico de Xbox.

**Para obtener información adicional sobre seguridad, consulta la contraportada interior.**

### **Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos**

#### **Ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

**Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



### **Jugar con KINECT de manera segura**

#### **Asegúrate de que dispones de espacio suficiente para moverte con libertad mientras juegas.**

Jugar con KINECT puede implicar tener que moverse mucho. Asegúrate de que al jugar no vas a golpear, chocar o tropezar con otros jugadores, espectadores, animales domésticos, muebles o cualquier objeto. Si te pones de pie o te mueves durante el juego, necesitas buena estabilidad sobre el suelo.

**Antes de jugar:** Mira en todas direcciones (derecha, izquierda, delante, detrás, abajo y arriba) y comprueba que no hay nada con lo que pudieras golpearte o tropezar. Asegúrate de que la zona de juego está lo suficientemente lejos de ventanas, paredes, escaleras, etc. Asegúrate de que no hay nada con lo que puedas chocar, como juguetes, muebles, alfombras, niños, animales, etc. Si fuera necesario, quita los objetos y pide a la gente que salga de la zona de juego. Cuando analices la zona, no olvides mirar hacia arriba por si hubiera lámparas, ventiladores, u otros objetos.

**Durante el juego:** Mantente alejado del televisor para evitar el contacto con él. Mantén la distancia suficiente con otros jugadores, espectadores y animales domésticos (la distancia puede variar según el juego, por lo que debes tener en cuenta la forma de jugar a la hora de evaluar la distancia). Presta atención a los objetos o a la gente que pudieras golpear o con la que pudieras tropezar (pueden entrar personas u caer objetos en la zona de juego, por lo que en todo momento debes estar atento al espacio que te rodea).

Asegúrate de que estás sobre una superficie sólida mientras juegas. Juega sobre un suelo firme con adherencia suficiente para las actividades del juego, y asegúrate de llevas el calzado adecuado (no lleves tacones, chanclas, etc.) o descálzate, si procede.

**Antes de permitir a los niños jugar con KINECT:** Analiza cómo puede utilizar cada niño KINECT y si necesitan supervisión cuando lo hagan. Si permites que utilicen KINECT sin supervisión, explícales toda la información y las instrucciones sobre seguridad y salud. **Asegúrate de que utilizan KINECT de forma segura** y dentro de sus límites, y de que conocen el uso correcto del sistema.

**Reducción de las molestias oculares causadas por el resplandor:** Colócate a una distancia cómoda del monitor o televisor y del sensor KINECT; coloca el monitor o televisor y el sensor KINECT lejos de fuentes de luz que produzcan resplandor o utiliza persianas para controlar los niveles de luz; elige una forma de mitigar la luz natural que reduzca al mínimo el resplandor y las molestias oculares y que aumente el contraste y la claridad; además, ajusta el brillo y el contraste del monitor o televisor.

**No hagas un ejercicio excesivo.** Jugar con KINECT puede exigir una gran actividad física. Consulta a un médico antes de utilizar KINECT en caso de que tu estado de salud afecte a tu capacidad para realizar actividades físicas de forma segura: si estás embarazada, o cabe la posibilidad de que lo estés; si tienes problemas cardíacos, respiratorios, de espalda, de articulaciones, o algún otro problema traumatológico; si tienes la tensión alta o dificultades para realizar ejercicio físico; si te han recomendado reducir la actividad física. Consulta al médico antes de empezar ningún tipo de actividad o método para ponerte en forma que incluya KINECT. No juegues bajo la influencia de drogas o alcohol, y asegúrate de que tu equilibrio y capacidad física son adecuados para cualquier movimiento durante el juego.

**Deja de jugar y descansa** si notas cansancio o dolor muscular, de articulaciones o en los ojos. Si notas un cansancio excesivo, náuseas, falta de aire, presión en el pecho, mareo, malestar o dolor, **DEJA INMEDIATAMENTE DE JUGAR**, y consulta a un médico.

Para obtener más información, consulta la Guía para juego sano en [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

# GAME PARTY

## ¡¡¡EN MARCHA!!!

<b>Xbox LIVE</b>	<b>2</b>	Camarero loco	8
Conexión a Xbox LIVE	2	Habilidad con la pelota (Skill Ball)	11
<b>AYUDA DE KINECT</b>	<b>2</b>	Dale al troll	10
<b>CONTROLES DEL JUEGO</b>	<b>2</b>	Hockey de mesa	10
<b>INICIO</b>	<b>3</b>	Desafío tres en raya	11
Desplazamiento por los menús	3	Raqueta doble	12
Activación de los botones	3	Quarterback en movimiento	12
OK y Volver	3	La herradura	13
<b>MENÚ PRINCIPAL Y OPCIONES</b>	<b>4</b>	Bochas	14
Tipos de juego	4	Tiro con bolsa	14
Otras opciones	5	Dardos	15
Torneos	5	Lanzadiscos	16
<b>ESTADO LISTO</b>	<b>6</b>	Salón de billar	16
<b>PAUSA</b>	<b>7</b>	Bolos con tejo	17
Menú de pausa	7	Vaso-pong	18
<b>LOS JUEGOS</b>	<b>8</b>	<b>CRÉDITOS</b>	<b>18</b>
Tiro al aro (Hoop Shoot)	8	<b>ACUERDO DE USUARIO FINAL</b>	<b>19</b>
		Atención al cliente	19
		Garantía limitada	19

## Xbox LIVE

Xbox LIVE® es el servicio de entretenimiento y juegos en línea de Xbox 360®. Sólo tienes que conectar la consola a tu servicio de Internet de banda ancha y podrás unirte de forma gratuita. Podrás obtener demostraciones gratuitas de juegos y acceso instantáneo a películas en alta definición (se venden por separado); además, con KINECT, podrás controlar las películas en alta definición con el movimiento de tu mano. Actualiza a una suscripción Xbox LIVE Gold para jugar en línea con amigos de todo el mundo y disfrutar de muchas más opciones. Xbox LIVE es tu conexión con un mundo lleno de juegos, entretenimiento y diversión. Visita [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) para obtener más información.

### Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

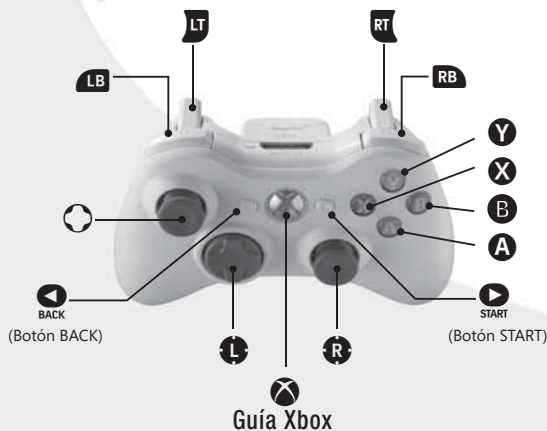
## Cómo obtener ayuda con KINECT

### Más información en Xbox.com

Para obtener más información sobre KINECT, incluyendo tutoriales, visita [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## Controles

### Mando Xbox 360



Guía Xbox

# INICIO

## DESPLAZAMIENTO POR LOS MENÚS

Todos los menús constan de iconos desplazables y un botón OK. En algunos menús también habrá un botón Volver. Utiliza el movimiento de las manos para desplazar los iconos hacia la izquierda o hacia la derecha.

- Para desplazar los iconos hacia la **izquierda**, extiende la mano **derecha** enfrente de ti y desplázala de derecha a izquierda.
- Para desplazar los iconos hacia la **derecha**, extiende la mano **izquierda** enfrente de ti y desplázala de izquierda a derecha.

## ACTIVACIÓN DE LOS BOTONES OK Y VOLVER

Para activar el botón OK, extiende la mano derecha y colócala a unos 30 cm de distancia de ti, más o menos al nivel de la cintura.

- A medida que la mano se acerca a este punto sensible, verás un anillo alrededor del botón OK que indica que te estás acercando.

Cuando tu mano esté en el punto sensible, el botón comenzará a rellenarse. Mantén la mano en esta posición hasta que el botón se haya llenado completamente y escuches un sonido; esto significa que se ha activado el botón OK y que has seleccionado el icono en pantalla.

Para activar el botón Volver (si estuviera disponible), extiende la mano izquierda a unos 30 cm de ti, a la altura de la cintura. Al igual que con el botón OK, tendrás que mantener la mano en el punto sensible mientras el botón se rellena. Cuando se haya activado el botón Volver, volverás a la pantalla anterior.



# MENÚ PRINCIPAL Y OPCIONES



Controlarás los menús de manera automática si eres el único jugador a la vista del sensor de KINECT. Si hay dos o más personas a la vista del sensor, la persona más a la izquierda tendrá el control.

En el Menú Principal, puedes elegir entre 5 opciones diferentes.

Las tres primeras son los tipos de juego disponibles: **Acción**, **Exteriores** y **Precisión**. Las dos últimas son **Otras Opciones** y **Torneos**.

## TIPOS DE JUEGO

- **Acción** Si seleccionas Acción, puedes elegir los juegos **Tiro al aro**, **Camarero loco**, **Cuesta arriba**, **Dale al troll**, **Hockey de mesa**, **Desafío tres en raya** y **Raqueta doble**.
- **Exteriores** En el menú Exteriores, puedes acceder a **Quarterback en movimiento**, **La herradura**, **Petanca** y **Tiro con bolsa**.
- **Precisión** Si seleccionas Precisión, puedes elegir entre **Dardos**, **Lanzadiscos**, **Salón de billar**, **Discobolos** y **Tiro al vaso**.

Cuando hayas elegido el tipo de juego, puedes elegir jugarlo en **modo de un jugador** o **modo de dos jugadores**.

A continuación podrás escoger el tipo de **Avatar** que desees. Si se ha iniciado sesión en uno o varios perfiles de Live y hay un Avatar asociado a dichas cuentas, verás aparecer al/los Avatar/es en la pantalla de selección de personaje.

Desplázate por el menú, pasa los Avatares y verás las opciones para conseguir un **Avatar aleatorio masculino** y un **Avatar aleatorio femenino**. Después de escoger tu personaje, podrás elegir jugar como **diestro** o como **zurdo**. A continuación, comienza el juego.

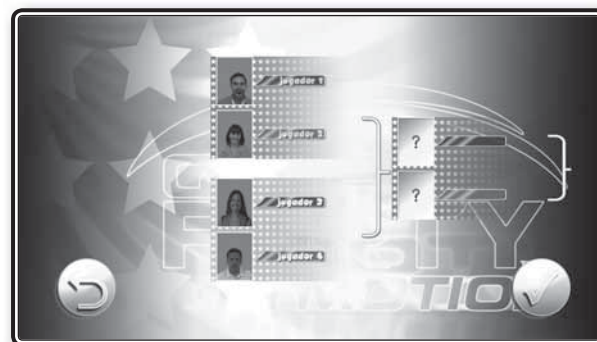


## OTRAS OPCIONES

En la pantalla Otras opciones puedes ver las **mejores puntuaciones**.

También puedes ajustar las **opciones predeterminadas**. Entre estas, podrás modificar el volumen de la música y de los efectos de sonido y el Estado Listo. Hay más información sobre el Estado Listo más adelante.

## TORNEOS



La opción Torneos te permiten crear un torneo de grupos eliminatorios de hasta 16 jugadores. Después de elegir el juego, selecciona el número de jugadores. Luego, cada jugador se hace una foto individual con el sensor de KINECT para que puedan identificarse cuando sea su turno.

Finalmente, los jugadores eligen sus Avatares.



## ESTADO LISTO

Cuando estés jugando a un juego, verás el indicador de Estado Listo en la esquina inferior derecha de la pantalla. Este indicador te comunica si el juego está pendiente de que hagas un movimiento de lanzamiento. El propósito del Estado Listo es que no lances el objeto que tienes en la mano de manera accidental si estás practicando o si te estás colocando en posición.

- Si el indicador está en **rojo**, el Estado Listo está **DESACTIVADO**, lo que quiere decir que se hará caso omiso de cualquier movimiento.
- Si el indicador **parpadea en verde**, el Estado Listo está **ACTIVADO**, lo que quiere decir que cualquier movimiento de lanzamiento hará que sueltes el objeto de la mano.



Algunos juegos te permiten activar o desactivar el Estado Listo utilizando el botón OK o BACK. Otros juegos no te darán esta opción. En este caso, una vez el Estado Listo esté **ACTIVADO**, no podrás desactivarlo durante el resto de la partida.



Generalmente, cuando puedas lanzar otro objeto, el Estado Listo comenzará **DESACTIVADO** e iniciará de manera automática una cuenta atrás para ponerse en modo **ACTIVADO**. De todas formas, puedes configurar el Estado Listo para que aparezca siempre **ACTIVADO** por defecto en la pantalla de opciones predeterminadas. Si lo haces, el Estado Listo comenzará en la posición **ACTIVADO** y no habrá ninguna cuenta atrás.

## PAUSA

En cualquier momento durante la partida, podrás parar el juego de manera automática si te sales de la vista del sensor. Si estás jugando a un juego de dos jugadores, la partida se detendrá si el sensor de KINECT pierde de vista a uno de los jugadores.

Esto puede ocurrir en varias ocasiones, por ejemplo, si te desplazas demasiado hacia la derecha o hacia la izquierda, o si te alejas o si acercas demasiado al sensor KINECT.

El juego también se detendrá si alguien o algo se interpone entre el sensor y tú.

Además, el juego se detendrá si uno de los jugadores activos realiza el Gesto de Guía de KINECT.

### MENÚ PAUSA

Si se ha accedido al menú Pausa realizando el Gesto de Guía de KINECT, el jugador que lo haya hecho tendrá el control sobre el menú Pausa mientras que el sensor de KINECT realice el seguimiento de ese jugador.

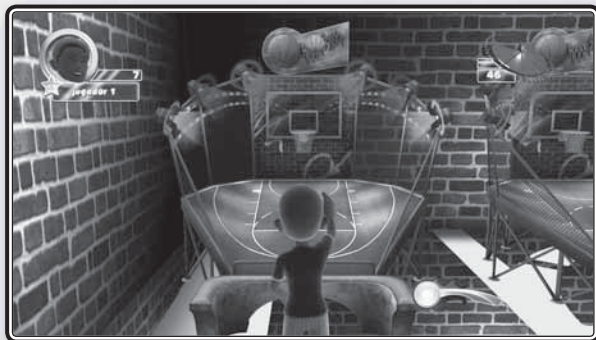
Si el menú Pausa ha aparecido debido a que un jugador ha salido de la vista del sensor, el control sobre el menú Pausa lo tendrá la siguiente persona a la que el sensor de KINECT localice.

Si la persona que controla el menú Pausa sale también de la vista del sensor, la siguiente persona a la que encuentre el sensor de KINECT tomará el control.

El menú Pausa se controla de la misma manera que el menú principal, usando movimientos de desplazamiento y manteniendo la mano en posición para activar el botón OK.

# LOS JUEGOS

## TIRO AL ARO



Tienes 60 segundos para tratar de conseguir tantos puntos como puedas. Mueve la mano con un movimiento natural, describiendo un arco como si lanzaras una pelota de baloncesto real.

Si la bola toca el aro o el tablero antes de entrar, conseguirás 2 puntos. Si la pelota sólo toca la red al entrar, conseguirás 3 puntos.

## CAMARERO LOCO



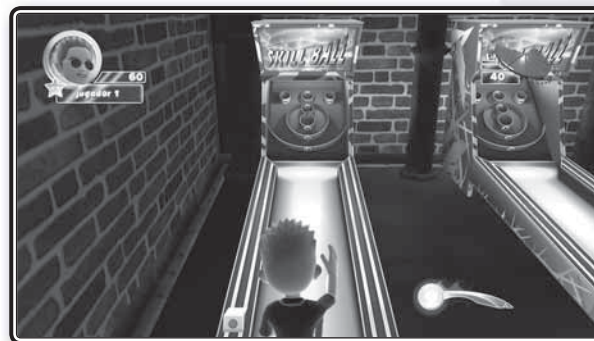
Tienes 60 segundos para tratar de servir cerveza a tantos clientes como te sea posible. Hay tres mesas largas por las que caminarán los clientes.

Da un paso a la izquierda o a la derecha para cambiar de mesa.

Cuando quieras servir una bebida, empuja tu mano hacia adelante, como si estuvieras lanzando una jarra de cerveza por la mesa.

Se darán puntos dependiendo de lo llena que esté la jarra cuando la reciba el cliente. Si una jarra se sale por el extremo de la mesa y se rompe, perderás puntos. También perderás puntos si un cliente llega al final de la mesa sin recibir una jarra.

## CUESTA ARRIBA

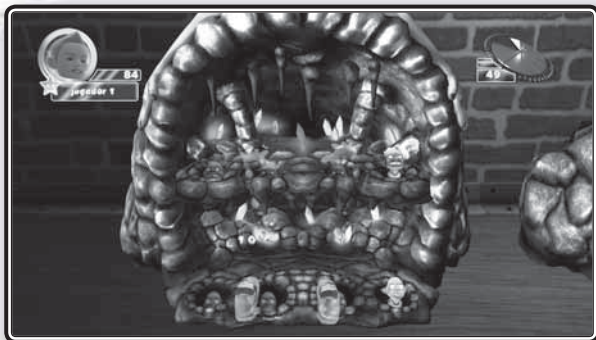


Tienes 60 segundos para tratar de conseguir tantos puntos como puedas.

Usa la mano para realizar un movimiento de lanzamiento ascendente con el brazo. Con esto, lanzarás una pelota rodando por una calle con una rampa al final, donde la pelota saltará por los aires. Dependiendo de cómo se haya lanzado la pelota, puede ir a parar a alguno de los diferentes anillos de puntuación.

Si lo hace, recibirás los puntos que conceda ese anillo. Mientras quede tiempo podrás seguir lanzando tantas pelotas como quieras.

## DALE AL TROLL

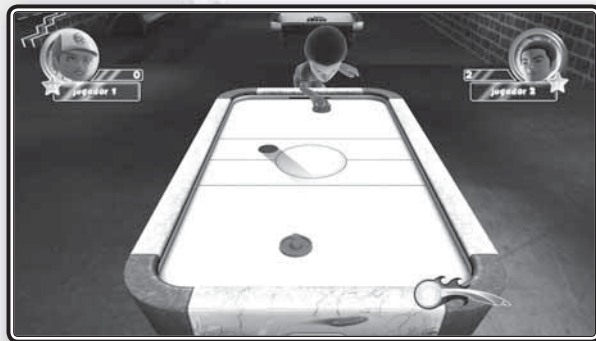


Tienes 60 segundos para tratar de conseguir tantos puntos como puedas. Hay dos filas de trolls delante de ti. Una fila está muy baja, a la altura de los pies. La otra está más arriba, a la altura de tus manos.

Verás unas manos y unos pies virtuales que indicarán el movimiento de tus manos y pies. Cuando aparezca un troll, usa la mano o el pie para golpearlo. Puede que aparezca más de un troll a la vez, así que para conseguir el máximo de puntos, utiliza las dos manos y los dos pies.

La puntuación depende del momento en que golpees al troll. Si lo golpeas justo cuando llega a lo más alto, recibirás el máximo de puntos. Un golpe antes o después de ese momento te dará menos puntos. De vez en cuando puede aparecer un Rey troll que vale el doble de puntos.

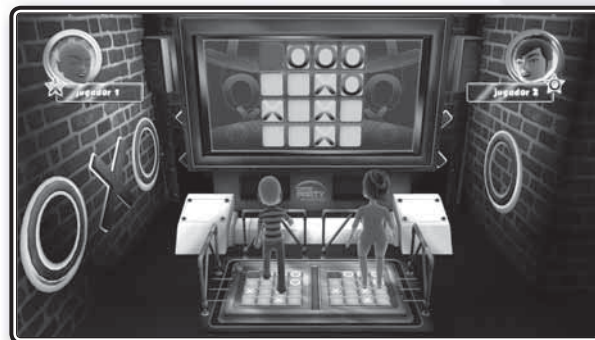
## HOCKEY DE MESA



Se empieza con un disco en el centro de la mesa. Cada jugador recibe un mazo para golpear al tejo disco. Trata de introducir el tejo disco en la portería de tu oponente mientras evitas que tu oponente meta su tejo en la tuya.

Se dará un punto al jugador que consiga meter el tejo disco en la portería de su oponente. El primer jugador que obtenga 7 puntos gana la partida.

## DESAFÍO TRES EN RAYA

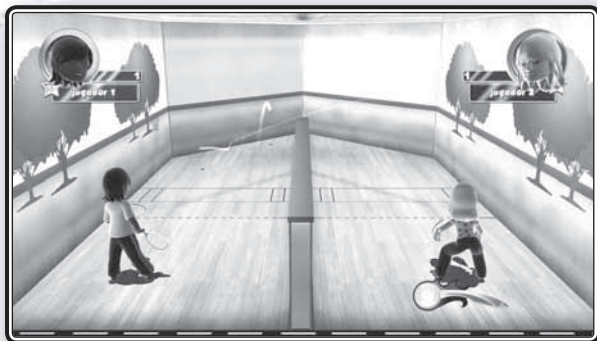


Hay dos plataformas, una para cada jugador. Cada plataforma tiene 16 casillas dispuestas en una parrilla de 4x4. Comenzará a sonar una canción y en ciertos compases de la canción, una casilla se iluminará de color rojo. Si te metes en esa casilla cuando se ponga en rojo (no antes), conseguirás dicha casilla para ti. El jugador 1 lleva las X y el jugador 2 lleva las O. El primer jugador que consiga cuatro en raya, ya sea horizontal, vertical o diagonalmente, gana la partida.

Antes de que puedas meterte en la casilla, se encenderá en amarillo y luego cambiará a azul para advertirte de que va a cambiar a rojo. También se puede cambiar una casilla de un jugador a otro. Es decir, que si en una casilla hay una X, el jugador 2 puede cambiarla a una O si se enciende y la pisa antes que el jugador 1 (y viceversa).



## RAQUETA DOBLE

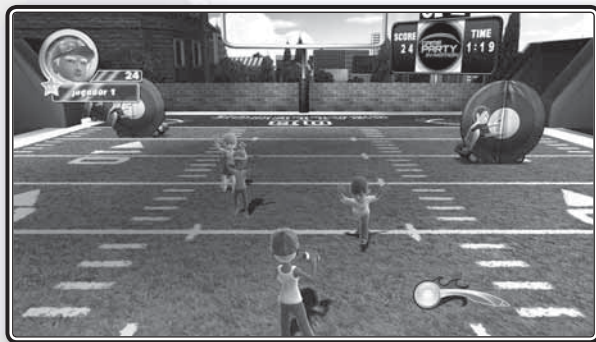


Ambos jugadores están frente a un muro con forma de V, uno a cada lado de la línea divisoria.

Puedes desplazarte hacia la izquierda y hacia la derecha dentro de tu zona de juego y tienes una raqueta en cada mano. Se ponen en juego dos pelotas de manera simultánea. Puesto que tienes una raqueta en cada mano, puedes usar cualquiera de las dos manos para devolver la pelota.

Marcas un tanto si consigues que una pelota pase sin que tu oponente la devuelva. No obstante, si golpeas la pelota con poca fuerza y ésta bota en el suelo cinco veces antes de llegar a tu oponente, será él o ella quien obtenga un punto. El primer jugador que consiga 15 puntos gana la partida.

## QUARTERBACK EN MOVIMIENTO



Tienes dos minutos para tratar de marcar tantos puntos como puedas.

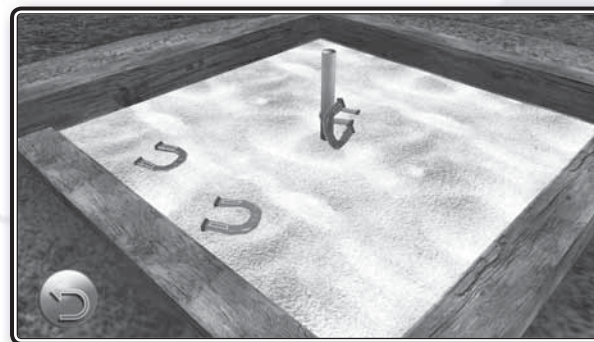
Para lanzar la pelota, mueve el brazo como si estuvieras lanzando una pelota de verdad.

Distribuidos por el campo a diferentes distancias hay una serie de carros de golf que se mueven con objetivos sobre ellos. Lanza la pelota para golpear a los objetivos y conseguir puntos.

Los objetivos más lejanos dan más puntos. Además, golpear a un objetivo que esté más cerca de la diana te dará más puntos.

Habrán tres defensas que tratarán de impedir que marques puntos. Pueden bloquear tu pelota. De cuando en cuando también cargarán e intentan placarte. Desplázate hacia los lados para tratar de encontrar hueco entre los defensas y evitar que te plaquen.

## LA HERRADURA

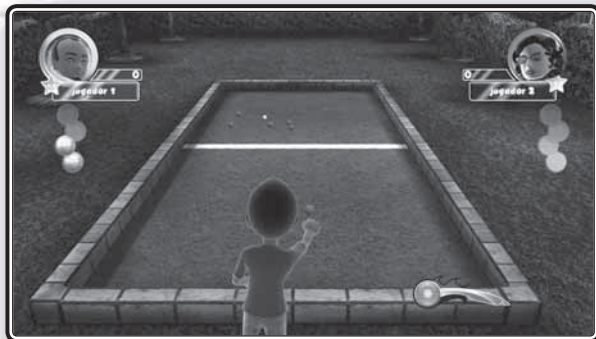


Este juego sigue la mayoría de las reglas del método “todos valen” de marcar en herraduras. Comienzas tratando de lanzar tus dos herraduras al campo de arena de enfrente. Para lanzar, haz un gesto de lanzamiento ascendente con el brazo como si lanzaras una herradura de verdad.

Toda herradura que aterrice dentro de la distancia de una herradura del palo concede 1 punto. Una herradura que aterrice tocando el palo concede 2 puntos. Una herradura que rodee completamente el palo concede 3 puntos.

Primero lanza sus dos herraduras el jugador 1 y luego las lanza el jugador 2. El recuento de puntos se realizará una vez lanzadas todas las herraduras. El primer jugador que obtenga 15 puntos gana la partida. Sin embargo, si los jugadores empatan a 15 o más puntos después de una ronda, se jugarán rondas extra hasta que un jugador consiga más puntuación que el otro.

## PETANCA



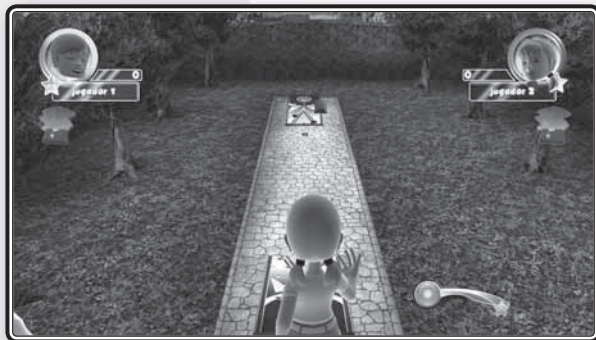
Los jugadores comienzan cada ronda con cuatro pelotas. Se empieza una ronda lanzando el boliche al centro de la cancha (debe cruzar la línea central).

Luego lanzas tu primera bola. A continuación, lanza tu oponente. Él o ella continúa lanzando hasta que o bien una bola se acerque más al boliche que tu bola más cercana o se quede sin bolas. A continuación, te toca a ti lanzar hasta que o bien una bola se acerque más al boliche que la bola más cercana de tu oponente o te quedes sin bolas. Cada jugador continúa lanzando así hasta que se hayan lanzado todas las bolas.

Cuando esto ocurra, se contabilizará la puntuación de la ronda.

En cada ronda obtiene puntos sólo un jugador. Consigues un punto por cada pelota que esté más cerca al boliche que la bola más cercana del oponente. Cualquiera de tus bolas que esté más alejada que la bola más cercana de tu oponente no proporciona puntos. El primer jugador que obtenga 15 puntos gana la partida.

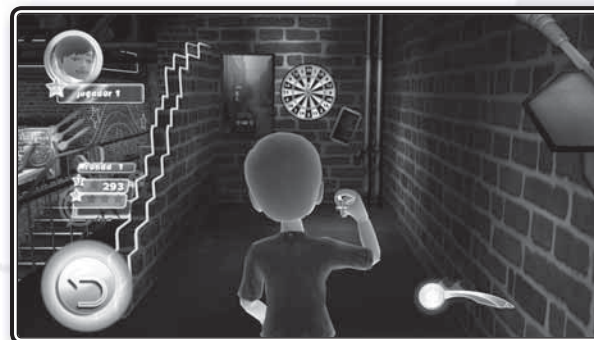
## TIRO CON BOLSA



Se colocan dos plataformas, cada una con un agujero. Los jugadores lanzan por turnos bolsas a la plataforma que tienen delante. Si tu bolsa aterriza en la plataforma, consigues 1 punto. Si tu bolsa se cuelga por el agujero, consigues 3 puntos.

Los puntos de la ronda no se contabilizan hasta que no se hayan lanzado todas las bolsas, así que puede que algunas bolsas reciban un golpe y se salgan de la plataforma, o que entren en el agujero. El primer jugador que obtenga 21 puntos gana la partida. Sin embargo, si los jugadores empatan a 21 o más puntos después de una ronda, se jugarán rondas extra hasta que un jugador consiga más puntuación que el otro.

## DARDOS



Hay dos tipos de juegos de dardos entre los que elegir, 301 y Dardos.

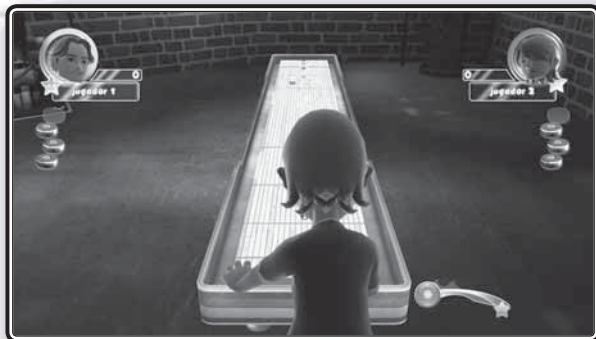
En 301, cada jugador comienza con 301 puntos y con cada lanzamiento de dardos se restan puntos. El primer jugador que llegue exactamente a cero puntos gana la partida. Puesto que tienes que llegar exactamente a cero, cualquier lanzamiento que ocasione una puntuación negativa no se tendrá en cuenta.

La partida de Dardos consta de cinco rondas. Durante una ronda, cada jugador lanza tres dardos. El jugador con la máxima puntuación al final de las cinco tiradas gana. En ambos juegos de dardos, determinas el punto objetivo sobre el tablero antes de cada disparo. Mueve el cuerpo hacia la izquierda o hacia la derecha para desplazar el punto objetivo hacia el lado correspondiente. Muévete hacia adelante o hacia atrás para desplazar el punto arriba o abajo. Cuando hayas posicionado el punto objetivo, activa el botón OK para fijarlo.

Cuando el Estado Listo esté ACTIVADO, usa la mano para hacer un movimiento de lanzamiento de dardos.

Si tiras demasiado fuerte, el dardo se irá por encima de tu punto objetivo. Si lanzas demasiado suave, el dardo se irá por debajo. También se tiene en cuenta el movimiento de la mano hacia los lados, lo que puede hacer que el dardo impacte a la izquierda o derecha del punto objetivo.

## LANZADISCOS



Este juego se juega sobre una mesa. Al final de la mesa hay cuatro zonas de puntuación. Empuja el disco por la mesa para que se detenga en una de las zonas de puntuación. Para que puntúe, el disco debe quedar completamente dentro de la zona. Cualquier tejo que quede colgando del extremo de la mesa concederá puntos adicionales.

Al final de la ronda, sólo puntuará un jugador. Cualquier disco que esté más alejado que el más alejado del oponente concederá puntos; los discos más cercanos que el más alejado de tu oponente no concederá puntos. De igual forma, si tu oponente tiene el disco más alejado, será él o ella quien puntúe y no tú.

## SALÓN DE BILLAR



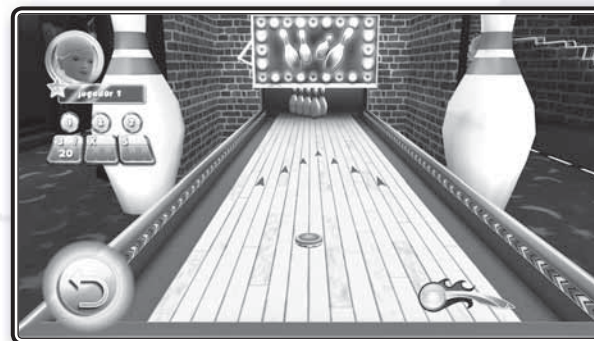
Este juego sigue la mayoría de las reglas de Bola 8. Mueve el cuerpo para colocar la bola blanca (si vas a romper o si tu oponente la ha colado). Desplázate hacia la izquierda o hacia la derecha para mover la bola blanca hacia ese lado. Avanza o retrocede para alejar o acercar la bola. Activa el botón OK para fijar la posición de la bola blanca.

Para apuntar, selecciona la bola a la que quieres apuntar moviendo la mano hacia la izquierda o hacia la derecha. Mueve el cuerpo a un lado u otro para afinar el tiro. Cuando estés satisfecho, activa el botón OK para fijar el punto.

Para golpear la bola, comienza con el brazo atrás, como si sostuvieras un taco de billar.

Luego, muévelo rápidamente hacia adelante para golpear la bola blanca.

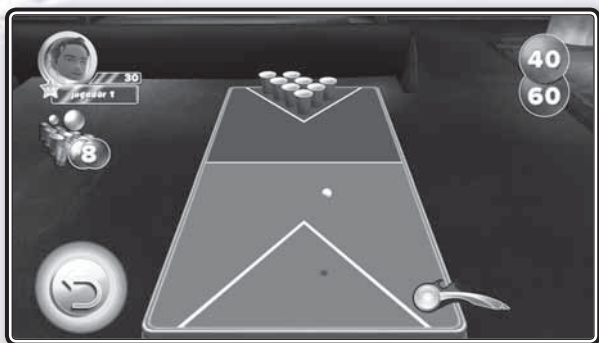
## DISCOBOLOS



Este juego se rige por las mismas normas de puntuación que los bolos normales: cada jugador tiene 10 juegos y uno o dos lanzamientos por juego. Alinea tu tiro y después empuja tu mano rápidamente hacia adelante. Si el disco golpea un bolo, éste se volcará. Puede que se vuelquen otros bolos también, dependiendo de cómo haya sido el impacto.

Después del juego de cada jugador, una pantalla de resumen muestra los 10 juegos de los jugadores. El jugador que vaya a continuación puede activar el botón OK para pasar la pantalla.

## TIRO AL VASO



En este juego, tienes que intentar anotar en los 10 vasos que hay en el lado opuesto de la mesa. Para anotar en un vaso, lanzas una bola de ping-pong. Puedes lanzarla y que entre directamente en el vaso al vuelo o botarla en la mesa y que luego entre en el vaso. Meter una pelota al vuelo anota un vaso.

Meter la pelota botándola primero anota dos vasos.

En una partida de dos jugadores, el primer jugador en anotar 10 vasos gana.

En el modo de un jugador, obtienes puntos según el número de vasos seguidos que hayas anotado y si los has anotado al vuelo o botando la pelota.

## CRÉDITOS

Para ver una lista de todos los que han ayudado a crear este juego, visita [www.gamepartyinmotion.com](http://www.gamepartyinmotion.com).